



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Literatura en el aula de primaria: propuesta metodológica a través de la ludificación.

Autor/es

NURIA MANERO MANERO

Director/es

ISABEL SAINZ BARIAIN

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

FILOLOGÍAS HISPÁNICA Y CLÁSICAS

Curso académico

2017-18



Literatura en el aula de primaria: propuesta metodológica a través de la ludificación., de NURIA MANERO MANERO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2018

© Universidad de La Rioja, 2018

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

TRABAJO FIN DE GRADO

Título Literatura en el aula de primaria: propuesta metodológica a través de la ludificación

Autor/a

Nuria Manero Manero



Tutor/a

Isabel Sainz Bariain

Grado en Educación Primaria

Facultad de Letras y de la Educación



Curso académico

2017-2018

RESUMEN

Este trabajo se basa en la realización de una investigación a cerca de nuevos métodos de enseñanza, como son el trabajo basado en proyectos y la ludificación. A partir del estudio y análisis de los mismos, se ha elaborado una propuesta de intervención educativa. El diseño de la puesta en práctica, además de sustentarse en la metodología citada, responde a la necesidad de utilizar la Literatura como materia capaz de conseguir un desarrollo integral en el alumnado. En este aprendizaje holístico que permite el uso de las obras literarias, los cuentos o los textos, destaca su utilidad como transmisores de valores. Finalmente encontraremos una serie de conclusiones donde se expondrá la utilidad del trabajo llevado a cabo.

ABSTRAB

This work is based on the accomplishment of an investigation of new methods of education, they are the work based on projects and the ludificación. From the study and analysis of its, there has been elaborated an offer of educational intervention. The design of the practice, beside be sustaining in the mentioned methodology, answers to the need to use the Literature as matter capable of obtaining an integral development in the students. In this holistic learning that allows the use of the literary works, the stories or the texts, stands out his usefulness as transmitters of values. Finally we will find a conclusions where the usefulness of the work exposed.

PALABRAS CLAVE: Literatura, trabajo por proyectos, ludificación, motivación, cooperación, desarrollo, intervención.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. Justificación	5
1.2. Objetivos	5
1.3. Marco teórico	6
1.3.1. Trabajo por proyectos	6
1.3.2. Lúdica	10
1.3.3. Literatura	12
2. DESARROLLO	15
2.1. Presentación	15
2.2. Población	15
2.3. Temporalización	16
2.4. Objetivos de la iniciativa	16
2.5. Contenidos	16
2.6. Criterios de evaluación	18
2.7. Estándares de aprendizaje evaluables	18
2.8. Metodología empleada	18
2.9. Diseño	20
2.10. Recursos	28
2.11. Evaluación	28
3. CONCLUSIONES	31
4. BIBLIOGRAFÍA	35

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de este trabajo se va a realizar una investigación a cerca del valor que tiene en la educación la metodología del trabajo por proyectos para llevar a cabo la construcción de los aprendizajes en las personas, en este caso, utilizando la literatura como herramienta en las aulas de Educación Primaria. Posteriormente, sustentándose en el marco teórico desarrollado e intentando dar respuesta a los objetivos propuestos, se hará una propuesta de actuación para poner en marcha en la clase de Literatura. Finalmente, encontraremos un apartado con las conclusiones extraídas a partir de la elaboración del trabajo.

1.1. JUSTIFICACIÓN

La elección del tema a tratar se ha realizado por varios motivos. El primero es la necesidad existente de dar un giro en la educación actual. Con esto nos referimos a un cambio en la metodología y la manera de transmitir los aprendizajes al alumnado pues, en la mayoría de las ocasiones, estos procedimientos son anticuados y poco útiles en la vida diaria de los infantes. El segundo motivo es la relevancia de educar en valores; tradicionalmente la escuela se ha visto como una institución para generar conocimientos, pero no es solo eso, sino que el poder de esta va más allá siendo la responsable de formar personas de manera integral y no solo cognitivamente. El tercero es la relativa novedad de los métodos seleccionados, tanto el trabajo basado en proyectos (TBP) como la ludificación de los aprendizajes, son formas de actuar que se han implantado en el aula recientemente. De esta manera, realizando un estudio sobre estos métodos, podemos ejecutar un análisis de su validez en la enseñanza de la Literatura. Como último motivo, podemos citar que la realización de una investigación teórica permite tener un mayor conocimiento sobre los temas a tratar y, por lo tanto, la elaboración de la propuesta didáctica desarrollada tendrá más probabilidad de ser eficaz, válida y exitosa.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo general que se pretende conseguir con este trabajo es elaborar una propuesta didáctica que permita transmitir valores literarios a través de una metodología lúdica y un aprendizaje basado en proyectos, partiendo de un estudio previo de los mismos.

Los objetivos específicos del mismo son

- Investigar y analizar el método del trabajo basado proyectos.
- Estudiar y analizar en qué se basa una metodología lúdica.
- Reflexionar sobre los aspectos desarrollados a lo largo del trabajo para extraer unas conclusiones.

1.3. MARCO TEÓRICO

1.3.1. Trabajo por proyectos

El trabajo por proyectos es un método cada vez más utilizado en el ámbito educativo en la actualidad. Antes de realizar un estudio sobre en qué consiste este método, es preciso definir el término *proyecto* como un conjunto de actividades exclusivamente pensadas y diseñadas para poner solución a un problema, orientadas a unos sujetos determinados, con el fin de conseguir una meta.

Si nos referimos a un proyecto desde una perspectiva más abstracta, se considera una creación de estrategias relacionadas entre sí y consecutivas en el tiempo para resolver un problema concreto (Tobón, 2006). Otra definición ofrecida por una figura relevante en este marco es la ofrecida por Kilpatrick (1918), quien establece que un proyecto es simplemente “una entusiasta propuesta de acción para desarrollar en un ambiente social. Se trata de un problema que hay que resolver en condiciones reales”.

Adecuándose a estas definiciones, en el ámbito de la educación el trabajo por proyectos se concibe como

construcción con los estudiantes de un problema, el diseño de estrategias de resolución, su ejecución y valoración, buscando el trabajo en equipo y la participación de otras personas (pueden ser pares, familia, docentes, empresas, institucionales no gubernamentales, grupos informales y otros miembros de la comunidad), teniendo como base la formación y/o consolidación de un determinado conjunto de competencias definidas dentro del Proyecto Educativo Institucional. (Tobón, 2006, p.1)

El método de trabajo por proyectos tiene su origen en Norte América a principios del siglo XX, surgiendo como un movimiento renovador de la escuela. El filósofo y pedagogo John

Dewey y el educador William Heart Kilpatrick han sido considerados sus pioneros. Estos construyeron desde sus principios y experiencias las bases de la metodología a estudiar. Fue Kilpatrick quien lo sistematizó como método recogiendo las ideas principales en su libro *The Project Method* (1918). Sin embargo, hasta que la Escuela Normal Superior, creada en 1936 difundió estos novedosos planteamientos, no llegaron realmente a las escuelas (Sáenz, 1997).

En España, los primeros ecos de esta nueva forma de enseñar tuvieron lugar durante la Segunda República, cuando Fernando Sáinz escribió *El Método de Proyectos* (1934). Cincuenta años después, poco a poco algunos docentes del país comenzaron a poner en práctica esta manera de ver la educación; así, entre otros muchos, Palacios (1988) realizó un proyecto sobre la guía turística de un pueblo o De la Serna (1992) llevó a cabo un estudio sobre el baloncesto con sus alumnos.

Según Blasco (1999) algunos de los principios innovadores de estos autores que se querían llevar a cabo, intentando romper con las bases de la educación tradicional y que siguen vigentes en la actualidad son:

- Trabajo individualizado que respete el desarrollo de cada alumno.
- Importancia de producir un material didáctico adecuado a las necesidades.
- Educar mediante medios lúdicos.
- Renovar las estructuras de los edificios utilizados como centros educativos.
- Tratar de manera conjunta las diferentes disciplinas.
- Uso de actividades creativas y artísticas.
- Importancia de la unión entre padres, familia y comunidad educativa.
- Utilizar el principio democrático para tomar las decisiones relativas a la educación.
- Dar mayor importancia a la figura del maestro.

A partir de estos principios se sustenta el método de trabajo por proyectos. Esta metodología tiene como objetivo inicial el desarrollo de múltiples competencias, tanto generales, básicas, como específicas, en el sujeto que la pone en práctica. Las características principales de la metodología por proyectos son:

- Sustituir la memorización de la información por una formación a partir de la razón.
- Se promueve el conocimiento para hacer, no para saber.
- El entorno idóneo para el aprendizaje es aquel que sea natural.

- El problema ha de anteponerse a los principios.
- El proyecto debe partir de los intereses del alumnado.
- El método implica cooperación y globalización.
- Tiene un carácter renovador, cívico y democrático.

Aunque no hay una única interpretación del aprendizaje basado en proyectos, pues dependiendo de cada educador, estudioso o persona que lo dirija se realizará de un modo u otro, en un primer momento, Kilpatrick (1918), pionero de la metodología, discernió cuatro fases en el desarrollo de la misma.

1. Selección de un proyecto: se trata de determinar el problema o tema que se va a tratar. Debe ser concreto y verosímil y permitir un enfoque interdisciplinario. Además, tiene que despertar interés en los alumnos para conseguir un ambiente motivador y lúdico.

2. Planear: consiste en diseñar un esquema de trabajo, partiendo de que este sea factible, es decir, que se cuente con los materiales, recursos, apoyos y medidas adecuadas y oportunas para llevarlo a cabo. Una vez decidido que se puede llevar a cabo, es hora de precisar las metas u objetivos, el tiempo, la estructura, los mecanismos de control, los recursos...

3. Ejecución del plan: la puesta en práctica del proyecto, siempre asesorado o guiado por el profesor, pero dejando que los niños se equivoquen y aprendan por sí mismos, pues, como dijo María Montessori refiriéndose al alumno, “conviene que él crezca y yo disminuya”.

4. Juicio del trabajo: la última fase del método se trata de la realización de la evaluación. Esta se refiere al análisis no solo de los resultados, sino, de todo el proceso que se ha llevado a cabo. En ella se determinará si se han cumplido los objetivos iniciales, se establece si los infantes han comprendido los aspectos cognitivos del tema a tratar y no solo eso, también, si han adquirido todos las competencias y valores implícitas que conlleva la puesta en práctica de este método.

Por otro lado, diferentes autores como Tippet y Lindemann (2002) afirman que la metodología del trabajo por proyectos se lleva a cabo en seis fases:

1. Informar.
2. Planificar.
3. Decidir.
4. Realizar.
5. Controlar.
6. Valorar reflexionar (evaluar).

Otros más actuales como Tobón, S (2006) en su estudio sobre la metodología del trabajo por proyectos, asiente que son ocho las fases que lo componen:

1. Definición de las competencias.
2. Contextualización y diagnóstico.
3. Encuadre.
4. Conformación de equipos de trabajo.
5. Construcción de un problema específico.
6. Planeación estratégica.
7. Ejecución.
8. Valoración.

Determinamos de esta manera que, en el aprendizaje basado en proyectos “el objetivo es que el alumno aprenda haciendo, en la acción. Se trata de aprender a afrontar el estilo de trabajo que necesitará en su futura práctica profesional. Lo que se busca es que el estudiante aprenda a aprender” (Imaz, 2015). Consecuentemente, queda reflejada la importancia de la educación basada en proyectos y su valor en este ámbito, ya que permite a los infantes explotar su potencialidad para buscar las estrategias más adecuada que permitan solucionar un problema real del mundo que les rodea; todo ello realizado en un contexto motivante que desarrolle su poder de creación y de como resultado aprendizajes significativos.

De esta manera, podemos definir el TBP como un método orientado al desarrollo de todo tipo de competencias en un individuo, trabajando de manera cooperativo junto a otras personas para tratar de resolver un problema. Después del análisis realizado, se puede decir que el fin del trabajo por proyectos es preparar a los individuos hacia el trabajo (al cual tendrán que enfrentarse a lo largo de su vida adulta), para que lo contemplen como una manera de cambiar el mundo y a sí mismos, ya que esta metodología implica una capacidad de creación, análisis,

crítica, obtención de resultados... al tiempo en que se interacciona con los demás; lo que provoca un sentimiento de satisfacción en el caso de dar con un resultado eficiente. Como plantea Rodríguez (1995) consiste en realizar una práctica concreta, en el contexto de una educación emprendedora que permita transformar el entorno gracias al resultado ofrecido por la unión coherente de las capacidades humanas de pensar, sentir y actuar.

Como conclusión he de mencionar que el método de trabajo basado en proyectos no es una moda, sino una necesidad en la educación actual, ya que trabaja los aspectos curriculares de manera conjunta y no separando las materias, permitiendo así el desarrollo holístico del individuo.

1.3.2. Lúdica

Actualmente se apuesta por un enfoque lúdico en el ámbito educativo, en lo que concierne al proceso de enseñanza-aprendizaje, por eso es preciso definir y aclarar este concepto.

Cuando se habla de la lúdica se suele pensar en lo relativo al juego; pero no todo lo lúdico tiene que ver con el juego. A continuación, se presenta una comparación entre ambos términos. Según el filósofo e historiador holandés Huizinga, en su libro *Homo Ludens* (1938) (hombre que juega), define el juego como una "Acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría". Por otro lado, la lúdica es un concepto complejo que se puede entender como la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Desde la perspectiva cultural, la lúdica es una dimensión transversal que perdura toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. La lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana (Jiménez, 1998).

De acuerdo con esto, se puede decir que la lúdica es el juego natural propio del ser humano que surge de manera espontánea sin estar sujeto a directrices o normas y que, además,

actúa positivamente en el desarrollo personal potenciando las habilidades de cada uno de una manera divertida o agradable.

En cuanto a la lúdica en el ámbito de la educación, ya en 1840, importantes pedagogos como Fröebel comenzaron a interesarse por cómo podían incluirla en la enseñanza. Por ejemplo, este último acuñó el término *kindergarten* el cual tenía como principio fundamental el aprendizaje basado en el juego. Este sistema de transformar la educación hacia unos métodos más experimentales y manipulativos influyó en otras figuras relevantes como María Montessori, que apostaba por fomentar el aprendizaje significativo con experiencias y actividades vividas a través de los sentidos. Estas prácticas que llevan inherente el componente lúdico empezaron a extenderse, aunque hay que decir que al principio se llevaron a cabo solo en el área de Educación Física, y no ha sido hasta hace relativamente poco, cuando este enfoque ha conseguido una importancia integral (Posada, R. 2014).

Según Nunes de Almeida (2002) además de los citados anteriormente, fueron muchos los autores que hacían hincapié en este tipo de aprendizaje más lúdico, tales como Dewey, quien afirmó que “el juego crea el ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses”. En alguna de sus obras como *Psicología y Pedagogía* (1969) Piaget también otorga gran importancia al juego, pues según él no es solo una manera de divertirse sino, que sirve para desarrollar el intelecto y ayudar a los infantes a entender la realidad que les rodea.

La metodología lúdica surge así, como modo de adaptarse a una nueva sociedad. Al igual que los modos de vida, las maneras de ver las cosas, la tecnología o los pensamientos cambian, la educación debe hacerlo también para no quedarse anticuada. Yturalde (2015) afirma que esta metodología es muy amplia y que consiste en aprender de manera fácil y divertida evitando un aprendizaje pesado y monótono; a través del entretenimiento y del juego se logra que los agentes implicados en la educación se expresen, interaccionen, se comuniquen, se diviertan y se sientan diferentes emociones, todo ello conduciendo al placer. Estas emociones derivadas de las actividades lúdicas (alegría, tristeza, motivación, felicidad, angustia, superación, orgullo...) hace que el aprendizaje que sea significativo, y, por lo tanto, de calidad.

En este sentido, la lúdica en las aulas se puede encontrar en el juego, pero no solo ahí, también en la metáfora, en el cuento, la poesía, en el uso de la imagen, de una maqueta, del símbolo... las posibilidades son infinitas. Se ha comprobado que las actividades realizadas

desde una perspectiva lúdica mejoran la motivación, atención, concentración, la adquisición de información y el aprendizaje generado. Esto se debe a su componente experimental, la motivación y la alta interacción con otros y con el medio, lo cual hace que se incremente la capacidad de recordar todo lo vivido (Posada, R. 2014).

Pero no todos autores conciben la lúdica como algo bueno en la educación, ya que hay otros que asemejan este método con la risa, la burla y el descontrol, alejándose del ambiente tradicional y serio que ha caracterizado a las aulas escolares. Una interpretación que sigue este pensamiento es la de Secadas (1974) que concibe la tarea escolar como ‘trabajo serio’, oponiéndose a la actividad lúdica, desterrando el juego de la escuela.

Sin embargo, a pesar de los diversos juicios han sido muchos los estudios realizados para conocer los beneficios de llevar a cabo un aprendizaje de este tipo y es que, a través de una metodología basada en la lúdica se lleva a cabo una mejora integral en el niño, ya que supone un desarrollo psicomotor y sensorial, cognitivo, afectivo y social (González 2011). Concluimos así con que la lúdica debe tomarse como una herramienta pedagógica que propicia un ambiente idóneo para el aprendizaje.

1.3.3. Literatura

Una vez definidos el método de trabajo por proyectos y el carácter lúdico en la educación, también es preciso hacer referencia al término de literatura; pues será esta la herramienta seleccionada para la transmisión de los conocimientos.

Podemos encontrar múltiples definiciones de Literatura; así la Real Academia Española (RAE) en una de sus acepciones la define como “Arte de la expresión verbal”. Esta postura coincide con la del propio Aristóteles quien la interpretaba como “el arte de la palabra: la literatura es un arte, y, por tanto, se relaciona con otras artes, y tiene una finalidad estética”. Otros como Thienemann establece que “la literatura es una forma del pensamiento. Ella afianza la expresión de la lengua, le asegura permanencia objetiva para que persista y actúe en el tiempo. La literatura no es simple ni unívoca sino compleja, mutable de individuo en individuo y de época en época y se acompaña de la socialización y comprensión de la misma”. Domínguez Caparrós entiende que la Literatura es el conjunto de textos que son producto del arte de la palabra. Para Tzvetan Todorov es “un medio de tomar posición frente a los valores de la sociedad; digamos de una vez que es ideología. Toda literatura ha sido siempre ambos: arte e

ideología” y María Moliner la define como “el arte que emplea la palabra, hablada o escrita, como medio de expresión”.

Aunque las definiciones varían, podemos inferir que todas coinciden en que la Literatura es el arte de usar la palabra con un fin creativo.

Por otro lado, la Didáctica de la Literatura es una ciencia social de carácter interdisciplinar que se caracteriza por centrarse más en los procesos cognitivos de aprendizaje de la literatura que en la instrucción sobre una u otra teoría literaria. Lo importante no es enseñar los contenidos de literatura sino desarrollar una competencia comunicativa que permita transmitirlos. No es una ciencia aplicada sino una ciencia implicada con la vida de las palabras (González y Caro). Es decir, la Didáctica de la Literatura no se encarga de la materia literaria en sí, sino, más bien, de estudiar, analizar y diseñar los métodos para intervenir en la enseñanza-aprendizaje de estos contenidos.

En la actualidad, los últimos aportes en esta disciplina dan importancia a la Educación Literaria como su vertiente más significativa. La Educación Literaria se centra en la interacción del mundo del lector con el de la obra en sí. Da protagonismo al aprendizaje autónomo y asiente que este se desarrolla a través de las prácticas lectoescritoras que combinan interpretación y creación (Mendoza, 2006).

Podemos concluir estableciendo que la enseñanza de la Literatura en las aulas debe renovarse y dejar de lado los métodos tradicionales que no se basan en una Educación Literaria, sino en transmitir y memorizar datos, fechas y características del estilo de escribir de los autores culturalmente consagrados como relevantes en una cultura o pueblo, como son por ejemplo en España, Góngora, Miguel de Cervantes o Gabriel García Márquez. Es con esto con lo que se debe acabar, pues en vez de fomentar el gusto y disfrute por la lectura, obtenemos más bien lo contrario, que los alumnos se vuelvan reacios a la asignatura, imaginándosela como algo aburrido y monótono, en vez de verla como un mundo lleno de posibilidades. Se debe trabajar hacia un aprendizaje heurístico, es decir, debemos otorgar a los alumnos herramientas para que sean capaces de interpretar un texto y utilicen los conocimientos adquiridos para descubrirse y desarrollarse personalmente.

2. DESARROLLO

2.1. Presentación del proyecto

La realización de la siguiente propuesta de intervención surge de la necesidad que existe actualmente de cambiar la concepción a cerca de la enseñanza de la literatura en el aula. Modificando la manera de actuar y transmitir los conocimientos literarios que viene marcada tradicionalmente, se puede lograr un aprendizaje integral, aprovechando todo lo que ofrece esta disciplina en el desarrollo del alumno.

Este cambio de metodología conceptual y memorística por una más activa, reflexiva, cooperativa y lúdica no es tan sencillo como puede parecer en un primer momento. Requiere mucho tiempo de preparación y planificación de las tareas que se van a llevar a cabo, las cuales deben ir enfocadas a alcanzar uno o varios objetivos concretos, pero de una manera más abierta. En este tipo de enseñanza no hay una única respuesta válida, sino que se da cabida a múltiples resultados por parte de los alumnos otorgando a la creatividad un papel principal.

La propuesta desarrollada consistirá en la realización de una revista de aula. Este proyecto se realizará por grupos y estará guiado en todo momento por la profesora. Se dejará libertad para que los alumnos exploten su potencialidad de una manera lúdica mientras trabajan aspectos relacionados con la Literatura. Para mantener la motivación, el proyecto tendrá un objetivo a largo plazo, ya que se desarrollará a lo largo de un trimestre, y la meta será la presentación de dicha revista. Además, la profesora irá dando indicaciones a los alumnos de textos que tendrán que aparecer en cada revista, como veremos posteriormente en el desarrollo de actividades. La duración extendida en el tiempo del proyecto permite que los alumnos no solo realicen las tareas en el aula, sino que también puedan continuar con la investigación, la reflexión y la creación de contenido fuera del centro escolar. Este debería ser el objetivo de toda educación, lograr despertar un interés en el alumno que haga que quiera seguir aprendiendo por sí mismo cuando el tiempo de impartir esos contenidos en el aula haya finalizado.

2.2. Población

La propuesta va dirigida a 20 niños de 5º de primaria de un colegio público de la Comunidad Autónoma de La Rioja. Contamos con 11 niñas y 9 niños. Del total de alumnado, 4 son procedentes de otros países.

El colegio se encuentra en una zona con un nivel socio-económico medio. El barrio está dotado de todo tipo de servicios, donde las familias pueden satisfacer sus necesidades y disfrutar del ocio.

2.3. Temporalización

Para que el proyecto propuesto se desarrolle de una manera eficiente y completa las sesiones no se realizarán sucesivamente, sino que se llevarán a cabo de forma intermitente, una por semana. La propuesta tendrá así, una duración de 9 semanas y se realizará durante el segundo trimestre del curso. Cada sesión se desarrollará un día de la semana que la profesora elija de las horas dedicadas al área de Lengua y Literatura, por lo que cada sesión tendrá una duración de 50 minutos.

Lo que se pretende conseguir con esto es crear un proyecto duradero en el tiempo, consiguiendo en los alumnos una motivación a corto y largo plazo, ya que su trabajo estará destinado a un resultado final para el que tendrán que ir trabajando poco a poco. Además, de esta manera, se dispondrá de más tiempo para realizar las actividades diseñadas.

2.4. Objetivos de la iniciativa

- Utilizar la literatura como herramienta para la transmisión aprendizajes (cognitivos, procedimentales y actitudinales).
- Diseñar una revista de aula.
- Fomentar en el alumnado el gusto por la Educación literaria.

2.5. Contenidos

Los contenidos del área de Lengua Castellana y Literatura que se van a trabajar a lo largo de esta propuesta según el Real Decreto/2014 por el que se establece el currículo de Educación Primaria de La Rioja son:

BLOQUE I. Comunicación oral. Hablar y escuchar

- El lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar, recoger datos, preguntar.
- Intenciones y funciones de la comunicación oral: comprensión de mensajes verbales y no verbales.
- Expresión y producción/presentación de textos orales cotidianos y formales en el aula.
- Recursos del lenguaje oral: medios de comunicación audiovisual, Internet

BLOQUE II. Comunicación escrita. Leer y escribir.

- Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio
- Lectura y comprensión de distintos tipos de texto: descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos, literarios
- Gusto por la lectura. Hábito lector.
- Identificación y valoración crítica de los mensajes y valores transmitidos por el texto.
- Uso de la biblioteca para la búsqueda de información y utilización de la misma como fuente de aprendizaje.
- El texto escrito como fuente de información, de aprendizaje y de diversión.
- Creación de textos con función informativa: revista.

BLOQUE III. Conocimiento de la lengua

- Conocimiento y aplicación progresiva de las normas ortográficas que se integran en las situaciones de comunicación escrita regulando y asegurando la fluidez en el intercambio comunicativo.

BLOQUE IV. Educación Literaria

- La literatura: Textos literarios y textos no literarios. Prosa y verso. El cuento. El teatro. Poesía.
- Textos propios de la tradición literaria: textos de tradición oral (leyendas, cuentos.), textos de género narrativo (cuentos, novela) y textos de otros géneros (teatro o poesía).
- Dramatización.

2.6. Criterios de evaluación

1. Apreciar el valor de los textos literarios y utilizar la lectura como fuente de disfrute, información y aprendizaje.
2. Integrar la lectura expresiva y la comprensión e interpretación de textos literarios narrativos, líricos y dramáticos en la práctica escolar, reconociendo e interpretando algunos recursos del lenguaje literario.
3. Elaborar cuentos y poemas sencillos, siguiendo patrones característicos, empleando de forma coherente la lengua escrita.
4. Participar en dramatizaciones de textos literarios adaptados a la edad y de producciones propias o de los compañeros.

2.7. Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Lee y comenta textos propios de la literatura infantil y juvenil (poesía, cómics, cuentos, etc.).
- 1.2. Lee pequeñas obras literarias, completando las actividades propuestas, exponiendo sus opiniones.
- 2.3. Utiliza un vocabulario adecuado según las diferentes situaciones comunicativas adquirido a través de la lectura de textos literarios.
- 3.1. Crea textos literarios (cuentos, poemas, canciones y pequeñas obras teatrales) a partir de pautas o modelos dados utilizando recursos léxicos, sintácticos, fónicos y rítmicos en dichas producciones.
- 4.1. Realiza dramatizaciones de textos literarios apropiados o adecuados a su edad y de textos de producción propia.

2.8. Metodología empleada

La metodología que se va a seguir en la propuesta parte de los principios de reflexión, acción y participación en el alumnado, convirtiéndolos así en los protagonistas del aprendizaje. Podemos destacar los siguientes métodos empleados:

- Trabajo por proyectos: como se cita con anterioridad a lo largo del marco teórico, el método basado en proyectos consiste en la propuesta de una idea o problema, en este caso la realización de una revista escolar de aula, que los alumnos deberán ir

desarrollando pasando por diferentes fases. Esta metodología permite trabajar un tema de manera global e interdisciplinar, reflexiva, crítica y creativa, además de fomentar valores derivados del trabajo cooperativo y la interacción con las personas.

- Metodología lúdica: es otro de los métodos de relevancia actual en las aulas. Haciendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico, divertido e interesante para los alumnos, despertamos en ellos interés por lo que se está trabajando y por lo tanto, el aprendizaje será más significativo para ellos; lo que se aprende como un “juego” es más probable que no se olvide.
- Método constructivista: este es uno de los modelos más amparados por los pedagogos ya que no es posible que el alumno asimile un contenido si no ha comprendido anteriormente otros que le preceden o son más simples. El conocimiento se debe construir poco a poco; si se consigue unas bases sólidas, los aprendizajes posteriores serán más fáciles de interpretar.
- Enfoque comunicativo: la creación de un ambiente en el cual todas las personas del aula interactúen es una estrategia que también se utiliza en esta propuesta. En todas las actividades se puede observar que debe existir un intercambio de mensajes orales o escritos entre profesor y alumno. Este método permite una retroalimentación del proceso de aprendizaje, ya que los alumnos pueden presentar sus dudas y preguntas, añadir informaciones y experiencias que consideran oportunas a lo largo de las clases.... Esto hace que el tutor pueda conocer más a sus alumnos y permite, en cierta manera, una evaluación diaria del proceso de enseñanza.

Además de los citados, muchas de las actividades propuestas necesitarán del uso de las TIC para poder llevarlas a cabo. Esta manera de aprender con una función motivadora y su componente lúdico hace que se conviertan en una herramienta útil a la hora de aprender. A través de ellas, también se consigue el fomento de la autonomía del estudiante en la búsqueda de información (Trigueros Cano, 2012).

2.9. Diseño

Elaborar una revista

SESIÓN 1

- Objetivos específicos
 - Motivar al alumnado hacia el proyecto propuesto.
 - Poner en práctica la metodología de trabajo por proyectos.
 - Fomentar la expresión de una opinión personal.

- Competencias clave
 - Competencia lingüística.
 - Competencia digital.
 - Aprender a aprender.

- Actividades

Para comenzar la primera sesión, se realizará una actividad introductoria con el objetivo de poner a los alumnos en situación. Esta consistirá en la puesta en marcha de un debate sobre los medios de comunicación. La profesora actuará como moderadora del mismo, realizando preguntas como las planteadas a continuación para hacer reflexionar al grupo-clase (20 minutos):

- ¿Qué entendéis por medio de comunicación?
- ¿Qué medios de comunicación conocéis?
- ¿Cuál os parece el medio de comunicación más importante?
- ¿Creéis que los medios de comunicación son beneficiosos para la sociedad?
- ¿Qué medio de comunicación escogeríais para transmitir una noticia?

Una vez que se ha debatido y cada uno ha defendido su opinión, se realizará una presentación y explicación del proyecto que se llevará a cabo durante las próximas semanas, la creación de una revista de aula (10 minutos).

A continuación, la profesora organizará a los alumnos en cuatro grupos de cinco personas. Los grupos se realizarán de tal manera que sean lo más heterogéneos posibles, para que cada uno pueda aportar cosas diferentes, además, como contamos con cuatro alumnos

procedentes de otros países, cada uno de ellos se encontrará en un grupo diferente con el objetivo de poder realizar una actividad que se explicará más adelante. (5 minutos).

Una vez organizada la clase, se dispondrán por grupos y a través de los dispositivos digitales comenzarán una búsqueda de información a cerca de lo qué es una revista, los tipos de revistas qué hay, qué clase de textos encontramos en una revista, cómo organizan la información... el objetivo de esta recopilación de datos es ampliar los conocimientos del alumnado sobre este tema para que posteriormente los utilicen. (15 minutos).

SESIÓN 2

- Objetivos específicos
 - Aprender a buscar información en los medios digitales.
 - Trabajar de manera cooperativa.
 - Fomentar conductas sociales como el respeto por los demás o el sentido democrático.
- Competencias clave
 - Competencia lingüística.
 - Competencia digital.
 - Competencias sociales y cívicas.
- Actividades

Una semana después, la sesión comenzará reanudando la búsqueda de información explicada en la sesión anterior (estructura de la revista, tipos de revistas, cómo se organiza, textos que encontramos...) (15 minutos).

Una vez hayan recopilado los datos suficientes, se pasará a una puesta en común de los mismos. De esta manera todos los grupos podrán tomar nota de la información aportada por otros compañeros, al mismo tiempo que dan la suya. (15 minutos).

Finalmente, cuando todos los grupos hayan asimilado qué es una revista y qué podemos encontrar en ella, se pasará a la siguiente fase, decidir cómo va a ser su revista. Para ello los componentes de los grupos tendrán que comunicar sus deseos, debatir y llegar a acuerdos consensuados de manera democrática, con la finalidad de ir creando un “boceto” de su revista. (20 minutos).

SESIÓN 3

- Objetivos específicos
 - Trabajar la expresión escrita a través de la creación de textos.
 - Transmitir valores sociales.
 - Fomentar el interés por los problemas sociales.
- Competencias clave
 - Competencia lingüística.
 - Competencia social y cívica.
 - Aprender a aprender.
- Actividades

En la tercera semana dará inicio la ejecución del proyecto, es decir, una vez que se tiene la información suficiente y que cada grupo ha organizado más o menos el diseño de su revista, se comenzará con la realización de la misma. Para ello, se empezará por los aspectos más visuales, como la portada, contraportada, índice.... (25 minutos).

A continuación, la profesora explicará a los alumnos la primera publicación que deberá aparecer en las revistas. Esta será un texto escrito por cada grupo, en el cual narren un acontecimiento nacional con relevancia actual, como puede ser por ejemplo, la igualdad de género, el cuidado y la preservación del medio ambiente, la paz en el mundo, la importancia del reciclaje, el racismo...

De esta manera se pretende conseguir que los alumnos practiquen la expresión literaria a través de la creación de un texto narrativo, y a la vez adquieran los valores sociales que este texto pueda transmitir.

SESIÓN 4

- Objetivos específicos
 - Dar nombre a las emociones que provocan los acontecimientos en los alumnos.
 - Desarrollar el gusto por la lírica y por la creación de textos.

- Repasar conocimientos relativos a la composición de poemas.
- Competencias clave
 - Competencia lingüística.
 - Competencia social y cívica.
 - Aprender a aprender.
- Actividades

La cuarta sesión se iniciará con una actividad relacionada con la noticia nacional que tuvieron que buscar la clase anterior. Para ello, cada grupo leerá en alto su noticia y los demás tendrán que reconocer los valores que transmite dicha noticia y los sentimientos que les provocan. (15 minutos).

Se continuará con otra indicación de la profesora sobre otro de los textos que se deberá incluir en la revista. En este caso, cada grupo tendrá que elaborar dos composiciones poéticas. Los alumnos tendrán que poner en práctica aquellos conocimientos que ya tienen sobre la lírica, tales como la escritura en prosa, la rima, los recursos estilísticos (metáfora, símil...) (25 minutos).

Para finalizar la sesión, se pedirá al alumnado que en la revista de cada grupo deberá aparecer también una noticia que describa algún acontecimiento ocurrido en el centro educativo recientemente, por ejemplo, la participación en alguna competición deportiva, la realización de un festival, una excursión que les resulte interesante... (15 minutos).

SESIÓN 5

- Objetivos específicos
 - Fomentar el gusto por la lectura en el alumnado.
 - Interpretar datos y plasmarlos.
 - Trabajar la creación de diferentes tipos de textos.
 - Aprender a respetar a los compañeros y los turnos de intervención.
- Competencias clave
 - Competencia lingüística.

- Competencia social y cívica.
- Aprender a aprender.

- Actividades

La protagonista de la 5ª sesión será la obra literaria escrita por Oscar Wilde en 1887 *El fantasma de Canterville*. Los alumnos sacarán el libro, que se habrán comprado previamente y la profesora realizará una breve presentación de la obra que deberán leerse en las próximas semanas al grupo-clase. (5 minutos)

La lectura comenzará en ese mismo instante y se realizará de manera grupal. El primer párrafo lo leerá el docente, para que así, los alumnos puedan tomar como ejemplo la entonación, vocalización, el énfasis, la manera de realizar las pausas... Después cada alumno irá leyendo un párrafo en voz alta mientras el resto de sus compañeros le siguen en silencio. (10 minutos).

Una vez que hayan leído todos, la profesora presentará el siguiente apartado que deberá aparecer en la revista. Este será una ficha técnica sobre la lectura a trabajar. En ella aparecerán los siguientes datos:

- Título
- Autor
- Editorial
- Ilustrador
- Año
- Género
- Personajes
- Breve resumen

Además de la ficha, cada grupo tendrá que realizar un texto en el cual intenten convencer a otras personas de por qué deberían leerse el libro. Como es evidente, esta actividad sólo podrán realizarla una vez leída la obra, pero de esta manera los alumnos quedan avisados con anterioridad. Por lo que el tiempo restante de la sesión lo podrán dedicar a la lectura o a la realización de la ficha técnica. (35 minutos).

SESIÓN 6

- Objetivos específicos
 - Fomentar la implicación de familiares en la enseñanza y transmisión de conocimientos.
 - Trabajar la creación de textos escritos.
 - Trabajar a través de las tecnologías de la información y la comunicación.
 - Transmitir una educación literaria y la importancia de reflexionar sobre las obras.

- Competencias clave.
 - Competencia lingüística.
 - Competencia digital.
 - Aprender a aprender.

- Actividades

La siguiente clase comenzará con la indicación de otro texto que deberá aparecer en las noticias. En este caso, los alumnos deberán preguntar a un familiar o conocido por alguna anécdota o historia interesante que conozcan o que les haya pasado. De esta manera, en la próxima sesión, cada grupo votará aquella narración que le parezca mejor y será la seleccionada para ser plasmada en el proyecto que se está llevando a cabo.

Una vez explicado esto, el resto de la clase se realizará con los ordenadores o dispositivos digitales, ya que los alumnos se dedicarán a buscar un relato breve que transmita una enseñanza a los lectores. Después de leer varios y seleccionar uno, cada grupo deberá escribir una especie de eslogan en el que quede plasmada esta enseñanza. Tanto el relato como la reflexión realizada se deberán incluir en la revista.

SESIÓN 7

- Objetivos específicos
 - Creación de textos literarios a partir de uno original.
 - Fomento del trabajo cooperativo.
 - Trabajar la literatura a partir de la ludificación en el aula.

- Competencias clave
 - Competencia lingüística.
 - Competencia social y cívica.
 - Aprender a aprender.

- Actividades

La siguiente actividad tendrá como objetivo la creación literaria a partir de una obra. Como los alumnos deberán haber finalizado la lectura propuesta en la sesión cinco, su trabajo ahora consistirá en cambiar el final del libro intentando transmitir un valor que ellos elijan, como puede ser por ejemplo, la amistad, o la lealtad. Esto se realizará de manera libre, es decir, cada grupo podrá decidir qué cambiar y cómo cambiarlo (el espacio, los personajes, la época en la que se narran los acontecimientos originalmente...) pero deberán tener en cuenta los principios de coherencia, cohesión, adecuación, belleza del texto, los aspectos gramaticales y la ortografía. Además, se valorará la creatividad de la nueva producción (30 minutos).

La sesión continuará informando a los alumnos de otra tarea que tendrán que llevar a cabo. Deberán preparar la dramatización del final creado por ellos, para posteriormente llevarlo a escena en la última sesión. Durante el tiempo restante tendrán que repartirse los personajes, acordar el vestuario, decidir cómo lo van a interpretar, los materiales que necesitarán, el decorado a utilizar... (20 minutos).

Esta actividad se desarrollará de manera interdisciplinar con el área de Educación Plástica y Visual, ya que paralelamente en las horas de esta materia podrán realizar el vestuario o el decorado.

SESIÓN 8

- Objetivos específicos
 - Trabajar diferentes tipos de expresión literaria: cómic, narración...
 - Fomentar una actitud de respeto hacia otras culturas.
- Competencias clave
 - Competencia lingüística

- Competencia digital.
- Competencia social y cívica.
- Aprender a aprender.

- Actividades

Como se ha mencionado anteriormente, en cada grupo se cuenta con un alumno procedente de otro país, se aprovechará esta situación para llevar a cabo las siguientes actividades. El alumno procedente de otra nación será el encargado de contar alguna historia significativa de su cultura o país al resto del grupo. Cuando los 4 alumnos se lo hayan expuesto a sus compañeros de grupo, la actividad consistirá en que deberán buscar a través de internet una obra, cuento o leyenda similar. El objetivo de esto es que los infantes se den cuenta de cómo una historia puede cambiar dependiendo de su lugar de origen, pero que si las analizamos en profundidad poseen elementos comunes. Transmitimos así un sentimiento de tolerancia y respeto a los alumnos, haciéndoles ver que muchas veces son más las cosas que nos unen que las que nos separan de otras culturas.

Ambas historias quedarán reflejadas en la revista, pero de manera diferente. Para narrar la historia original contada por el alumno extranjero, deberán realizar una representación gráfica, es decir, tendrán que contar la historia a través de dibujos, creando un cómic y el cuento que hayan encontrado similar al anterior lo tendrán que reescribir con sus palabras.

SESIÓN 9

- Objetivos específicos
 - Fomentar el disfrute por la creación literaria.
 - Inculcar una actitud positiva hacia la lectura y los valores que nos puede transmitir.
- Competencias clave
 - Competencia lingüística.
 - Competencia social y cívica.
 - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- **Actividades**

En esta última clase, cada grupo tendrá que entregar el producto final del proyecto; es decir, deberá presentar su revista ya concluida, en la que estarán incluidas todas las propuestas y actividades que se han ido desarrollando a lo largo de las sesiones. Esta revista permanecerá en el aula unos días para que los diferentes grupos puedan ver los trabajos realizados por el resto de sus compañeros, y después, se llevará a la biblioteca del centro para que cualquier alumno o persona pueda disfrutar con su lectura. Una vez entregada la revista a la profesora, se dedicarán unos minutos a valorar el proyecto llevado a cabo, aquí los alumnos expresarán qué les ha parecido la iniciativa, cómo se han sentido trabajando con esa metodología, si les resulta útil, los aprendizajes que han llevado a cabo... (10 minutos).

El resto de la clase se dedicará a las representaciones teatrales (40 minutos).

2.10. Recursos

Los recursos humanos necesarios para llevar a cabo la propuesta establecida será la propia tutora, encargada de guiar el proyecto y los alumnos, protagonistas de la acción educativa.

Los recursos materiales que se utilizarán serán diversos. En cuanto a espacios, las actividades se desarrollarán en el aula ordinaria y en el aula de ordenadores. Y en lo referente al material empleado, se requerirá la disposición de dispositivos electrónicos (tablets, ordenadores...), utensilios de aula (papel, cuadernos, bolígrafos...), material plástico para poder realizar las cuestiones relativas a la dramatización (telas, plastilina, cartones, cartulinas...) y la obra literaria que se va a leer.

2.11. Evaluación

La evaluación se realizará de diferentes maneras. A través de la evaluación continua de todo el proyecto, es decir, por medio de la observación de cómo se desarrollan las actividades e indicaciones, la profesora podrá ir valorando si se está haciendo bien, si la exigencia es la adecuada o si, por lo contrario, debe cambiar algún aspecto de la propuesta.

La evaluación final se realizará analizando el producto obtenido. La revista elaborada por cada grupo será calificada tanto por los propios alumnos, que tendrán que realizar un análisis crítico de sus compañeros y rellenar una rúbrica de evaluación, como por parte de la profesora.

Además, se tendrá en cuenta las anotaciones propias en la libreta del docente, a lo largo de las sesiones donde se valorarán aspectos como el interés, participación, comportamiento o actitud hacia el proyecto.

3. CONCLUSIONES

Gracias a la elaboración de este proyecto se ha podido realizar un profundo análisis de todo lo en él reflejado. Comenzaremos diciendo que a través de las aportaciones derivadas de la investigación teórica sobre los métodos del trabajo basado en proyectos y la ludificación en el aula, se han extraído unos aprendizajes que han permitido ampliar y asentar de una manera significativa los conocimientos previos sobre los que se partía, cumpliendo así con uno de los objetivos propuestos. Este aporte de información acompañado de una reflexión personal, hace que se genere una opinión sobre dicha metodología.

Por consiguiente, podemos afirmar que la aportación del método de trabajo basado en proyectos tiene muchos aspectos positivos en el ámbito educativo. Algunos de estos son la motivación del alumnado, ya que se parte de una propuesta basada en sus intereses; el aprendizaje significativo, ya que el niño se convierte en el protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje y es él el encargado de descubrir, investigar y reflexionar sobre el mismo; el fomento del trabajo cooperativo y por consecuencia, la asimilación en el alumnado de los valores que conlleva realizar una actividad donde hay más personas implicadas, como pueden ser el respeto, colaboración, la amistad, confianza, la capacidad de solucionar problemas, la responsabilidad...

Pero, como todas las metodologías, no es perfecta y uno de los beneficios de realizar un estudio detallado, es que te permite darte cuenta de sus puntos débiles. En este caso, el trabajo por proyectos puede “ser criticado” por centrarse demasiado en un tema (aquella idea que se propone sobre la que va a girar la práctica educativa). El que los aprendizajes vayan dirigidos solo a ese campo hace que se dejen de lado otros contenidos que también son relevantes. Es ahí donde entra el juicio de cada docente, pues, ¿qué es mejor, la especialización del alumnado en un ámbito, o tener una idea global pero menos exhaustiva de más temas? En mi opinión, creo que si el trabajo por proyectos se desarrolla de manera adecuada, no tiene porqué generar un aislamiento de conocimientos hacia un tema, ya que tratándolo de manera holística se puede enlazar con otros temas o materias.

En consecuencia de lo anterior, se puede establecer otro aspecto no tan positivo, y es que, para que este método sea válido y se consiga de verdad llevar a cabo un proyecto bien hecho y que derive en un aprendizaje significativo, se necesita invertir mucho tiempo. El tiempo es un

elemento que juega en contra de la educación porque si ya muchos docentes luchan por llegar a impartir todos los contenidos establecidos en el currículum, es difícil desarrollar un proyecto que requiera una inversión de mas horas de las habituales para tratar un tema.

Además del tiempo, la elaboración de un proyecto necesita de una gran implicación, tanto por parte del docente, como por parte del alumnado. Primero, hay que conocer a los alumnos para poder elegir un tema que sea interesante para ellos; una vez determinado este el maestro debe concretar qué quiere hacer y posteriormente tendrá que diseñar las actividades o las propuestas para alcanzar el objetivo. Es decir, si el maestro-tutor no está estimulado, ni motiva a los alumnos hacia la realización del mismo, no saldrá de manera idónea.

Bajo mi punto de vista, para desarrollar un proyecto se debe conocer muy bien las bases del mismo y el tipo de alumnado que tenemos. Por lo explicado en los párrafos anteriores, pienso que la mejor forma de realizarlo es de manera intermitente, como se puede ver descrito en la propuesta de intervención realizada. El hacerlo creando un objetivo a largo plazo permite que no dediquemos un tiempo determinado, por ejemplo dos semanas, solo a esa idea, sino que es más duradero y a la vez se pueden ir tratando otros contenidos. Dedicarle una sesión semanal hace posible también, que los alumnos dispongan de tiempo suficiente para diseñar, elaborar o modificar sus creaciones literarias. Este tiempo de realización y reflexión dará lugar a trabajos más elaborados y con mejor calidad.

En definitiva, el trabajo basado en proyectos es un método para acabar con la manera tradicional de transmitir conocimientos, convirtiendo al alumno en el principal motor de su aprendizaje, construyendo este de una manera cooperativa, creativa, motivadora y reflexiva.

El otro método investigado ha sido la lúdica. Una de las aportaciones que pienso que hay que tener en cuenta, es la de no tomar la lúdica como un juego, porque no siempre es así. El juego se basa en la diversión, pero está sujeto a unas directrices; estas normas establecidas y aceptadas socialmente marcan el transcurso del mismo, mientras que la lúdica va mucho más allá; es algo inherente al ser humano. En mi opinión, la lúdica es una actitud o una manera de enfrentarse a las circunstancias, por eso es importante que la escuela desarrolle este aspecto los niños.

Realizando los aprendizajes a través de una motivación, un ambiente agradable, creando actividades que entusiasmen y haciendo protagonista a los alumnos de las tareas escolares estamos consiguiendo que, con su implicación, surjan en ellos emociones como la alegría por hacer algo bien, la frustración porque algo no te sale como esperabas, la ira cuando te enfadas

con un compañero... todo esto es lo que hace que el aprendizaje se vuelva significativo y “deje marca” en el alumno.

Finalmente, respecto al objetivo principal del trabajo de elaborar una propuesta didáctica que permita transmitir valores literarios a través de una metodología lúdica y un aprendizaje basado en proyectos, partiendo de un estudio previo de los mismos, se puede decir que se ha logrado.

En mi opinión, el diseño de intervención realizado para una clase de 5° de Educación Primaria de crear una revista de aula como manera de trabajar la literatura y todo lo que a ella concierne, puede tener su utilidad en el ámbito educativo. El motivo por el que se cree que esta propuesta puede ser válida es porque los métodos sobre los que está sustentada han sido estudiado y analizados críticamente, para conocer la mejor manera de llevarlos a cabo y cumplir con los principios que caracterizan a los mismos. De esta manera, se ha conseguido planificar una serie de actividades coherentes, adaptadas a los intereses de los alumnos y al mismo tiempo que resultan motivantes para ellos. La idea de que sean ellos quienes tengan que ir construyendo los conocimientos, por ejemplo utilizando las nuevas tecnologías, hace que el aprendizaje se convierta en una experiencia, y por lo tanto se convierte en algo significativo para ellos; logrando así una educación de calidad.

Finalmente, cambiar la concepción que el alumnado tiene sobre el concepto de literatura y conseguir despertar en ellos el gusto por leer y por la Educación Literaria creo que es algo necesario actualmente; no podemos guiarnos por los tradicionales procesos de enseñanza-aprendizaje si lo que queremos es lograr formar personas preparadas para enfrentarse al mundo ofreciendo lo mejor de sí mismo. El uso adecuado de esta herramienta que abarca infinitas posibilidades (libros, cuentos, leyendas, refranes, canciones, teatro, creación de textos...) puede lograr un desarrollo completo en el individuo. Cognitivamente pueden aprender sobre el tema que deseen, escogiendo una lectura adecuada; procedimentalmente practican su expresión escrita y oral a la hora de elaborar textos; afectivamente también crecen, ya que una obra literaria, te puede hacer sentir múltiples emociones en el lector. Es decir, la literatura es un mundo lleno de posibilidades que el alumno debe explorar.

4. BIBLIOGRAFÍA

Blasco, C. (1999). El método de proyectos. Universidad Nacional de Colombia.

Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja. BOR nº 74, de 16 de junio de 2014.

Recuperado de:

<https://ias1.larioja.org//cex/sistemas/GenericoServlet?servlet=cex.sistemas.dyn.portal.ImgServletSis&code=oumCvWlgBUf6lChv9ZDgP%2FhXhSM%2FFmcHiNMCJIc%2F8NrApHyqPVxRsoD%2BHW0E2YV6LEXZYSr1AOES%0AjvnzH0Imjoz%2F6ibBMNqnf%2F5wfx5pENs%3D&&>

González, M. y Caro, M^a. T. (). Didáctica de la Literatura. La educación Literaria.

González, V. (2011). *Opiniones y creencias hacia el juego como metodología didáctica y potenciador de la creatividad*. Segovia: Universidad de Segovia.

Nunes de Almeida, P. (2002). *Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos*. San Pablo: Loyola.

Olfos, R. & Vilagrán, E. (2001). Actividades lúdicas y juegos en la iniciación al álgebra. Chile: Universidad de la Serena.

Paya, A. (2006). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. Universidad de Valencia.

Rivas, A. L. (2016). Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje. Universidad Rafael Landívar.

Roldán, A.R. El trabajo por proyectos en el Sistema Educativo Español: revisión y propuesta de realización. Córdoba.

Tippelt, R. & Hans Lindemann, H. El método de proyectos (2001). Berlin: Apremat.

Tobón, S. (2006). Método de trabajo por proyectos. Madrid: Uninet.

Torrego Egido, L. & Martínez Scott, S. (2018) Sentido del método de proyectos en una maestra militante en los Movimientos de Renovación Pedagógica. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(2), 1-12.

Wilde, O. (1992). *El fantasma de Canterville*. Madrid: Gaviota.